

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-76339

(P2000-76339A)

(43)公開日 平成12年3月14日(2000.3.14)

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テマコード*(参考)

G 0 6 F 17/60
17/30

G 0 6 F 15/21
15/40

Z 5 B 0 4 9
3 7 0 G 5 B 0 7 5

審査請求 未請求 請求項の数5 OL (全 10 頁)

(21)出願番号 特願平10-247483

(22)出願日 平成10年9月1日(1998.9.1)

(71)出願人 000003193

凸版印刷株式会社

東京都台東区台東1丁目5番1号

(71)出願人 000005108

株式会社日立製作所

東京都千代田区神田駿河台四丁目6番地

(72)発明者 小森 雅夫

東京都台東区台東1丁目5番1号 凸版印刷株式会社内

(74)代理人 100098084

弁理士 川▲崎▼ 研二

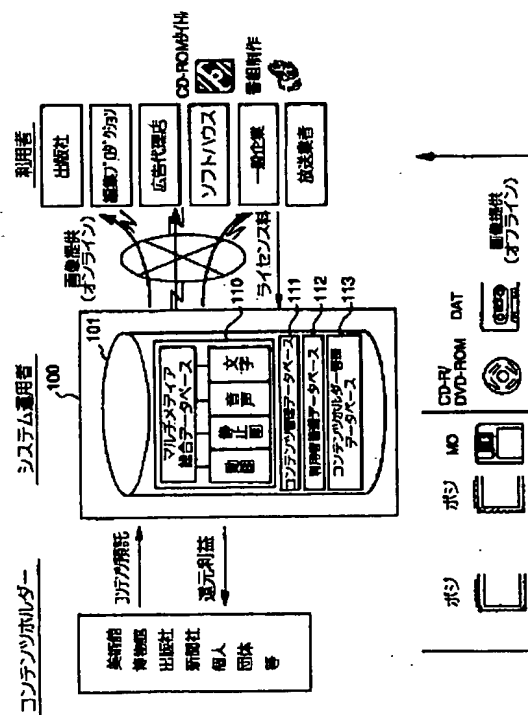
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 コンテンツ運用方法

(57)【要約】

【課題】 コンテンツを円滑に流通するできるコンテンツ運用方法を提供すること。

【解決手段】 コンテンツホルダーから、システム運用者がコンテンツの預託を受けると、コンテンツはデジタルデータに変換されて、データベース101に格納される。利用者は、利用者端末を操作して所望の使用条件に合致するコンテンツを検索し、条件に合致するコンテンツがデータベースに格納されていた場合は、使用希望の手続を行い、システム運用者から所望の形式でコンテンツの提供を受け、課金処理によって通知されて、使用料金徴収処理によってシステム運用者に使用料金を支払うことになる。また、コンテンツホルダーは、システム運用者にコンテンツを預託すれば、対価支払い処理によって対価の還元をシステム運用者から受けることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 コンピュータシステムを用いたコンテンツ運用方法において、

所望のコンテンツ情報を示すコンテンツ指示情報およびコンテンツの利用形態を示す利用形態指示情報の入力を利用者に促す所望コンテンツ入力段階と、

前記所望コンテンツ入力段階において入力されたコンテンツ指示情報に対応したコンテンツ情報を、前記利用形態情報に対応した出力形式に従って出力するコンテンツ出力段階と、

前記所望コンテンツ入力段階において入力された前記コンテンツ指示情報および前記利用形態指示情報に対応するコンテンツ情報の使用料金を、予め記憶された使用料データに基づいて算出し、その算出額を出力する料金出力段階と、

同一のコンテンツ情報に関する利用状況を監視し、その監視結果に基づいて当該コンテンツホルダーに対する対価を算出して出力する対価出力段階とを有することを特徴とするコンテンツ運用方法。

【請求項2】 前記コンピュータシステムに格納されたコンテンツ情報の中から、所望のコンテンツ情報を検索する検索段階をさらに有することを特徴とする請求項1記載のコンテンツ運用方法。

【請求項3】 前記利用形態指示情報は、コンテンツ情報を出力する出力媒体に関する情報を有し、前記コンテンツ出力段階は、前記出力媒体情報に対応した出力形式でコンテンツ情報を出力することを特徴とする請求項1記載のコンテンツ運用方法。

【請求項4】 前記料金出力段階において出力した使用料金について、システム運用者と利用者との間で決済するための処理を行う料金決済段階をさらに有することを特徴とする請求項1記載のコンテンツ運用方法。

【請求項5】 対価出力段階において出力した対価について、運用者とコンテンツホルダーとの間で決済するための処理を行う対価決済段階をさらに有することを特徴とする請求項1記載のコンテンツ運用方法。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 この発明は、コンピュータシステムを用いて、コンテンツをデジタルデータであるマルチメディア情報に変換して格納し、使用希望者に当該マルチメディア情報を提供して対価を徴収するコンテンツ運用方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 近年、コンピュータ機器のデータ処理能力の向上と共に、静止画像、動画像、文字、図形、音声などの素材をデジタルデータに変換して、いわゆるマルチメディア情報として総合的に取り扱うことが行われている。それに伴い、単なる素材のデジタルデータだけではなく、付加価値を持った情報の内容（以下、コンテン

ツという）が取り扱われてきている。そして、マルチメディア情報を一般の利用者に提供する技術として、例えば、特願平7-302243号公報には、ネットワークを通じて提供する技術が開示されている。この技術によれば、利用者は、ネットワークに接続された端末を通じて自ら大容量の記憶媒体を所持ことなく容易にコンテンツを入手することができる。

【0003】 しかし、コンテンツを構成する各素材には、それぞれ素材の著作権者や所有者としてのコンテンツホルダーが存在している。言い換えれば、著作権を始めとする知的財産権が存在している。従って、他人のコンテンツを利用しようとする使用希望者は、コンテンツの正当なコンテンツホルダーに対して、マルチメディア情報を容易に入手できても、ロイヤリティーなどの対価の支払いを別途行う必要があり、面倒であった。このような課題を解決するために、特願平7-302244号公報には、ネットワークを通じて著作物を入手する場合のコンテンツホルダーに対する対価の支払いに関する技術が開示されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、特願平7-302244号公報に開示された技術では、コンテンツを利用する毎に対価の支払いに関する情報を利用者に提示し、提示した額についての情報が利用者単位の履歴として格納されるだけであるので、コンテンツホルダーにとっては、対価を徴収するために大変手間がかかるという問題があった。すなわち、不特定多数の利用者にコンテンツが使用された場合は、コンテンツを使用した多数の利用者に関する履歴を調べなくてはならず、また、コンテンツに対する総合的な対価を把握することも困難であった。このように、従来の技術では、利用者とコンテンツホルダーのいずれの要求をも満足させ、コンテンツを円滑に流通できるシステムとはなっていなかった。

【0005】 本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、コンテンツを円滑に流通できるコンテンツ運用方法を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】 上述した課題を解決するために、本発明は、コンピュータシステムを用いたコンテンツ運用方法において、所望のコンテンツ情報を示すコンテンツ指示情報およびコンテンツの利用形態を示す利用形態指示情報の入力を利用者に促す所望コンテンツ入力段階と、前記所望コンテンツ入力段階において入力されたコンテンツ指示情報に対応したコンテンツ情報を、前記利用形態情報に対応した出力形式に従って出力するコンテンツ出力段階と、前記所望コンテンツ入力段階において入力された前記コンテンツ指示情報および前記利用形態指示情報に対応するコンテンツ情報の使用料金を、予め記憶された使用料データに基づいて算出し、

その算出額を出力する料金出力段階と、同一のコンテンツ情報に関する利用状況を監視し、その監視結果に基づいて当該コンテンツホルダーに対する対価を算出して出力する対価出力段階とを有することを特徴とする。

【0007】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しながら本発明の実施の形態について説明する。

【0008】A：実施形態のシステム構成

1. 全体構成

図1は、実施形態のシステムの全体構成を示した図である。本システムは、コンテンツホルダーが所有するコンテンツを、システム運用者がデジタル化してホストコンピュータ100内のデータベース101に格納し、利用者がこのデータベース101にアクセスすることによって、所望のコンテンツが利用できると共に、利用に伴う対価の支払いができるように構成されている。

【0009】ホストコンピュータ100は、後に詳しく説明するデータベース101を作成したり、利用者が使用する端末との間でデータの授受を行ったりするものであり、演算装置、コンテンツ運用プログラムや各種の検索プログラム、及び制御プログラムや各種のデータを格納するための記録媒体などから構成される。システム運用者は、ホストコンピュータ100の管理を行い、コンテンツホルダーからのコンテンツ管理の預託を受ける者である。コンテンツホルダーには、例えば、美術館、博物館、出版社、新聞社、個人、団体、などのコンテンツの著作権者、著作権者、所有者が該当する。一方、利用者は、出版社、編集プロダクション、広告代理店、ソフトウェア、一般企業、放送業者、美術館、博物館、個人などが該当する。この場合、利用者は、例えば、公衆回線に接続された端末等を用いて、ホストコンピュータ100にアクセスする。また、ホストコンピュータ100は、コンテンツの提供を受けた利用者からライセンス料などの対価を徴収したり、また、コンテンツホルダーに対する利益還元を行うための処理やデータ作成も行う。

【0010】2. データベース101の構成

次に、データベース101の構成について説明する。データベース101は、様々なデジタルデータを有する複数のファイルを含み、動画、静止画、音声、文字などのデジタルデータを統合したマルチメディア統合データベースとして構築されている（図1参照）。具体的には、著作物などのコンテンツを、動画、静止画、音声、文字などのデジタルデータに変換したもの（マルチメディア情報）を統合した実データベース110、コンテンツの管理に用いられるコンテンツ管理データベースと111、利用者の管理に用いられる利用者管理データベース112、コンテンツホルダーの管理に用いられるコンテンツホルダー管理データベース113から構成されている。これらの各データベースには、1のコンテンツに対して予め1ずつ付与した識別番号を格納している。そ

れぞれのデータベースに格納されたデータを識別番号によって統合的に管理するためである。

【0011】（1）コンテンツ管理データベース111
コンテンツ管理データベース111は、使用条件データベース111aと使用料金データベース111bとから構成されている。各データベースには、コンテンツに関する各種のデータが、実データベース内のコンテンツと関連つけて格納されている。

【0012】図2（a）は、使用条件の管理に用いる使用条件データベース111aの内容を示している。使用条件データベース111aには、1の識別番号に対して、コンテンツ名、コンテンツホルダー名、使用条件、使用料のデータが格納されている。使用条件と使用料のデータは、さらに、使用カテゴリに応じて、使用期間、地域、禁止事項、単位当たりの料金のデータに細分化されて格納されている。使用カテゴリには、例えば、印刷物やCD-ROMとして提供する場合の他、インターネットを通じて提供する場合などが該当する。図示した例では、識別番号0001の付されたコンテンツを印刷物で使用した場合は、使用地域は日本国内に限定され、トリミングが禁止される。また、使用料は100部ごとに1,000円となる。

【0013】また、図2（b）は、コンテンツが使用された場合の使用料金を管理する使用料金データベース111bの内容を示している。使用料金データベース111bには、1の識別番号に対して、使用カテゴリに応じて、使用履歴、使用量、使用料金等に関するデータが細分化されて格納されている。図示した例では、識別番号0001のコンテンツはCD-ROMとして、2回使用され（タイトル×××、△△△）、トータルの使用量は2,000部であって、使用料金が20,000円であることを示している。

【0014】（2）利用者管理データベース112

利用者管理データベース112には、利用者からの使用の受け付け処理、コンテンツの提供に伴う処理、使用料金の決済に関する処理に必要なデータが格納されている。これらのデータは、利用者の使用状況や使用料金を管理するために用いられる。図3は、利用者管理データベース112の中の、使用料金に関するデータを格納した使用料金データベース112aを示した図である。使用料金データベース112aには、1使用者に対して、使用したコンテンツ名、識別番号、使用カテゴリ毎の使用量と使用料金などのデータが格納されている。図示した例では、使用者BBBは、識別番号0001の付されたコンテンツ〇〇を、印刷物として10,000部使用して、使用料金が10,000円となっており、また、CD-ROMとして1,000枚使用して使用料金が100,000円となっていることを示している。

【0015】（3）コンテンツホルダー管理データベース113

コンテンツホルダー管理データベース113には、コンテンツの預託に伴う処理や、コンテンツホルダーに対する対価（還元利益）の支払いに関する処理に必要なデータが格納されている。図4は、コンテンツホルダー管理データベース113の中の、対価支払いに関するデータを格納した対価データベース113aを示した図である。対価データベース113aには、1のコンテンツホルダーに対して、預託したコンテンツの識別番号、使用カテゴリ毎の使用量と対価の支払い率、支払金額などのデータが格納されている。図示した例では、コンテンツホルダー〇〇〇〇〇〇は、識別番号0001の付されたコンテンツを預託している。印刷物で使用させる場合は、支払い率が60%であり、10,000部使用させているので支払金額が6,000円となっており、CD-ROMで使用させる場合は、支払い率が40%であり、1,000枚使用させているので支払金額が4,000円となっていることを示している。

【0016】このように、デジタルデータ化したコンテンツ（マルチメディア情報）とコンテンツに関する様々なデータがデータベース101に格納されている。本システムは、コンテンツ運用プログラムに従って、ホストコンピュータ100が以下に説明する処理を実行することによって運用される。

【0017】B：実施形態の動作

1. 各手続きにおける動作

本システムを運用するときは、主に以下の4つの手続きがあり、それに伴う動作を図1および図5から図8に示すフローチャートを用いて説明する。

【0018】（1）データベース作成手続

この手続は、システム運用者が、コンテンツホルダーからコンテンツの預託を受けて、データベースを作成する手続きである。図5は、データベース作成手続の動作を示すフローチャートである。コンテンツホルダーから、システム運用者がコンテンツの預託を受けると、コンテンツをデジタルデータであるマルチメディア情報に変換する（S101）。例えば、絵画や写真（ネガ、ポジを含む）などの静止画像や図形は、スキャナやデジタルカメラを用いてデジタル画像データに変換したり、音楽や映画などの音声は、アナログ信号をデジタルデータに変換する。また、小説やニュースなどの文章はテキストデータに変換する。なお、当初よりデジタルデータ化されているコンテンツの場合には、そのままデータベース101に格納される。次に、作成されたマルチメディア情報に識別番号を付して実データベース110に格納する（S102）。このとき、記憶容量を削減するためにデータを圧縮して格納してもよい。

【0019】次に、使用条件が入力される（S10

3）。使用条件に関するデータは、ホストコンピュータ100や端末の、キーボードなどのユーザーインターフェイスを介してシステム運用者が入力する。使用条件

は、システム運用者がコンテンツの預託を受けた際に提示されたものでも、予め定められた条件であってもよい。使用条件に関するデータが入力されると、ステップS101においてマルチメディア情報に変換されたコンテンツと同一の識別番号を付して、入力された使用条件データを使用条件データベース111aに格納する（S104）。これにより、図2（a）に示す使用条件データベース111a格納したデータと、実データベース110に格納したデータとは、識別番号をもって関連つけて格納されていることになる。そして、データベース作成手続が終了し、利用者からの使用希望を受け付けることが可能となる。

【0020】（2）利用者へのコンテンツ供給手続

次に、利用者へのコンテンツ供給手続について、図6に示すフローチャートを用いて説明する。利用者へのコンテンツ供給手続は、利用者から使用希望を受け、データベースから使用希望を満たすマルチメディア情報を検索して、検索されたマルチメディア情報を利用者に供給する手続である。まず、利用者からの使用希望を受ける

（S201）。ここでは、利用者端末のキーボードやタッチパネルを用いたユーザーインターフェイスを介して利用者が入力した使用希望データがホストコンピュータ100に入力される。例えば、利用者が利用者端末からコンテンツホルダー名や、コンテンツ名などの条件を使用希望データとして入力することによって、ホストコンピュータ100に入力される。利用者端末とホストコンピュータは、例えば、インターネット等のネットワークを介して接続されている。

【0021】使用希望データがホストコンピュータ100に入力されると、使用希望に対応するマルチメディア情報を検索する（S202）。そして、入力された使用希望データと合致するデータの有無を判定して、該当するマルチメディア情報が実データベース110に格納されているか判断する（S203）。該当するマルチメディア情報が検索したデータベースに格納されていない場合（NO）は、次に、他のデータベースを検索する（S204）。すなわち、利用者が指定した使用希望データと合致するマルチメディア情報が、実データベース110内格納されていないときは、例えば、ホストコンピュータ100内の図示せぬデータベースや、他のシステム運用者が有するデータベース等の他のデータベースを順次検索していく。なお、ホストコンピュータ100は、データベース101以外のデータベースを検索し、マルチメディア情報を読み出すことが可能である。そして、いずれのデータベースからも、該当するマルチメディア情報が検索されなかった場合は（S205：NO）、利用者に対して、新しい条件設定をうながし（S206）、処理はステップS201に戻って、使用希望入力を受け付ける。新しい条件設定をうながす例として、利用者端末のディスプレイに、「希望のコンテンツはあり

ません。新しい検索条件を入力してください。」というような表示をさせる。

【0022】いずれかのデータベースから該当するマルチメディア情報が存在することが検索された場合は（S203：YES、または、S205：YES）、該当するマルチメディア情報を受け取る（S207）。すなわち、条件データと合致するマルチメディア情報を実データベース110から読み出す処理を行う。

【0023】次に、マルチメディア情報の内容を、利用者が指定した使用希望形態に加工する（S208）。ここでは、ステップS207で受け取ったマルチメディア情報を、使用希望に添ったデータ構造に変換して、データ提供媒体に適したデータ形式に加工する処理を行う。なお、使用希望形態やデータ提供媒体に関するデータは、ステップS201において入力された使用希望データに含まれている。例えば、コンテンツ管理データベース111に格納されている使用カテゴリのデータを提示して、利用者が使用形態を選択することによって使用希望形態データを生成する。

【0024】使用希望形態には、図2等に示したように、印刷物や、CD-ROM、インターネットのホームページに掲載するなどの様々な形態があり、利用者が指定できる形態は、コンテンツ管理データベース111に使用カテゴリのデータとして格納されている。使用希望に添ったデータ構造とは、例えば、インターネットのホームページに掲載する形態であれば、HTMLデータなどが該当する。

【0025】また、データ提供媒体としては、インターネットやパソコン通信、LAN、WANなどのネットワークを介して提供するネットワーク系や、CD-ROM、DVD、DATなどのデータ記憶媒体のパッケージ系、カタログ、書籍、写真集、百科事典などの形式に印刷した紙媒体のアナログ系などが例としてあげられる。また、適したデータ形式とは、例えば、印刷物としてデータを提供する場合には、文字データをフォントデータに変換して印刷可能な形式にするようなことをいう。

【0026】データの加工が終了すると、使用希望のデータ提供媒体を用いて、利用者にデータを提供する処理を行う（S209）。例えば、ネットワークを介して提供する場合、加工したデータを送信する。紙やCD-ROMなどの媒体を利用者に郵送する場合は、紙へのプリントやCD-ROMへの記録などの処理を行ったり、送付先の宛名をプリントしたりする。提供先である利用者のアドレスなどのデータは、利用者が、ステップ201で入力するようにしてもよいし、予め利用者管理データベース112に格納してあるデータに基づいてもよい。

【0027】次に、データ提供処理を行った後には、使用料をカウントする処理を行う（S210）。使用条件データベース111aに格納されている使用料データ

と、利用者が指定した使用量に関するデータとから、提供したコンテンツの使用料を算出する。そして、使用料金データベース111bを更新する（S211）。使用料金データベース111bに格納されている使用量データを読み出して、提供したコンテンツの使用量を加算した数値を、新たな使用量データとして格納する。同様に、使用料金データを読み出して、ステップS210で算出した数値を加算して、新たな使用料金として格納する。また、履歴データに、提供したデータの出力先に関するデータも格納する。以上の処理が終了すると、ステップS201に戻り、再度使用希望入力を受け付ける。

【0028】（3）利用者からの使用料金徴収手続次に、利用者からの使用料金徴収手続について、図7に示すフローチャートを用いて説明する。このルーチンは、利用者へのコンテンツ供給手続のルーチンが一巡する（図6のステップS211に至る）度に起動される。まず、使用料金を通知する処理を行う（S301）。この処理は、図6のステップS210で算出した使用料金データを、当該ルーチンに読み込むことをいう。次に、使用料金通知ファイルを作成する（S302）。ここでは、ステップS301で読み込んだ使用料金と利用者に関連させる処理を行う。次に、使用料金データベース112aを更新する（S303）。すなわち、ステップS302で作成したデータを、図3に示した使用料金データベース112aに格納する。

【0029】次に、使用料金を利用者に通知（課金）する（S304）。すなわち、ステップS302において作成された使用料金通知ファイルに基づいて、使用料金を利用者に通知するためのデータを出力する。例えば、提供したコンテンツの使用料金を示すデータを利用者端末に出力し、利用者端末のディスプレイに表示させる。そして、使用者から使用料金を徴収する（S305）。すなわち、ステップS302で作成した使用料金通知ファイルに基づいて、システム運用者と利用者との間において使用料金を決済するための処理を行う。例えば、電子決済処理、請求書発行処理、口座引き落とし処理などの使用料金徴収手続を行う。

【0030】（4）コンテンツホルダーへの対価支払い手続

次に、コンテンツホルダーへの対価支払い手続について、図8に示すフローチャートを用いて説明する。まず、コンテンツホルダーに対する対価を算出する（S401）。対価は、コンテンツおよび使用カテゴリ毎に規定されている支払い率データを読み出して、図6のステップS210で算出した使用料金に乗算することによって算出する。そして、対価データベース113aを更新する（S402）。すなわち、同一のコンテンツに関する利用状況を監視し、算出した対価とコンテンツホルダーに関するデータとを関連付けて図4に示した対価データベース113aに格納する。その後、コンテンツホル

ダーに対して対価を支払う(還元する)(S403)。すなわち、対価データベース113aに格納されたデータに基づいて、コンテンツホルダーに対する対価を出力する処理および、出力した対価についてシステム運用者とコンテンツホルダーとの間で決済するための処理を行う。例えば、電子決済処理、銀行振込処理、支払明細作成処理などのコンテンツホルダーへの対価支払い処理を行う。

【0031】2. 具体的な運用

上述した処理によって、本システムは具体的には以下のように運用される。絵画や音楽などコンテンツのコンテンツホルダーから、システム運用者がコンテンツの預託を受けると、コンテンツはデジタルデータに変換されて、コンテンツを預託したコンテンツホルダー名および使用条件などのデータと関連つけてデータベース101に格納される。利用者は、あるコンテンツを使用したい場合は、利用者端末を操作して所望の使用条件に合致するコンテンツを検索する。そして、条件に合致するコンテンツが、データベース101に格納されていた場合は、使用希望の手続きを行い、システム運用者から所望の形式でコンテンツの提供を受けることができる。コンテンツの提供を受けた場合は、利用者は課金処理によって通知されるので、使用料金を知ることができ、また、使用料金徴収処理によってシステム運用者に使用料金を支払うことになる。また、コンテンツホルダーは、システム運用者にコンテンツを預託すれば、不特定多数の利用者によって使用されて、対価支払い処理によって対価の還元をシステム運用者から受けることができる。

【0032】このように、コンテンツホルダーにとっては、コンテンツ提供の手間が大きく削減できる上に対価も適正に得ることができるので、その利便性から多数のコンテンツホルダーがシステム運用者にコンテンツを預託する。その結果、多数のコンテンツがシステム運用者の有するデータベース101に蓄積されるので、利用者にとっては、所望のコンテンツを容易に入手することができるようになる。また、システム運用者にとっては、汎用のコンピュータを用いて、データの作成、検索、供給、対価の支払いなどの処理をシステムが構築できるので、従来と比べてコンテンツの流通が容易になる。

【0033】C: 変形例

上記実施形態は1例を示すものであって、これに限定されるものではなく、発明の範囲内において様々な変形が可能である。

【0034】例えば、マルチメディア情報の作成に関して、実施形態で説明した変換処理に伴い、例えば外国語で作成されているコンテンツについては翻訳を行うといったローカライズ処理を行ってもよい。また、複数のコンテンツホルダーから委託されたコンテンツを、システム運用者が編集してもよい。

【0035】また、コンテンツの提供方法に関しても、図9に例示するような形態でもよい。例えば、サイバーミュージアムとして示した形態では、利用者である家庭や個人である場合に、コンテンツをオンラインサービスのプロバイダに販売してインターネットを介して提供したり、また、利用者が学校や公共機関である場合に、ネットワークを介して、あるいはプリントアウトしたコンテンツを郵送で、利用者の要求に応じたコンテンツを即時提供できるオンデマンドサービスを行ってもよい。

【0036】また、デジタルアートギャラリーとして示した形態では、システム運用者が預託されたコンテンツをもとに予めジャンル別にシアター向けソフトを制作しておく。そして、CD-ROMなどの媒体やネットワークを介して当該ソフトを提供し、ショールームや企業、美術館、博物館、公共機関などにおいてシアター、プリントサービス、オンデマンドサービス等の形態で利用者にコンテンツを提供したり、大型ディスプレイや音響システムなどのコンテンツを出力する手段を車両を用いて利用者の指定する場所に運搬し、コンテンツを公開する移動型美術館シアターのような形態で提供してもよい。

【0037】また、図10に例示するように、利用者が所望のコンテンツを検索するために、コンテンツのタイトルデータを作成してCD-ROMに格納して販売するようにしてもよい。この場合、訪問販売、通信販売、オンライン販売などの形式でCD-ROMを販売したり、出版社を経由して販売したり、パーソナルコンピュータと合わせ販売したりしてもよい。もちろん利用者に直接販売してもかまわない。

【0038】また、上記実施形態では、コンテンツホルダーに対する対価は、使用料金に対する一定の割合としたが、他の算出方法でもよく、例えば使用回数から算出してもよい。

【0039】さらに、マルチメディア情報のセキュリティ処理として、不正を防止するために電子すかしや、インターネットを使用する場合の著作物の改変を防止するための秘密鍵・公開鍵方式などの暗号化、第三者が利用者またはコンテンツホルダーになりすますことを防止するための電子認証などを行ってもよい。その他、会員管理として利用者の与信調査を行えるようにしてもよい。

【0040】また、実施形態では、ホストコンピュータを用いて本発明にかかるシステムを運用しているが、これに限らず、複数のサーバを使用した分散システムであってもよい。

【0041】

【発明の効果】以上説明したように、この発明によれば、コンテンツを円滑に流通することができるコンテンツ運用方法を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施形態のシステムの全体構成を示した図である。

【図2】 コンテンツ管理データベースの内容を示す図である。

【図3】 利用者管理データベースの内容を示す図である。

【図4】 コンテンツホルダー管理データベースの内容を示す図である。

【図5】 データベース作成手順の動作を示すフローチャートである。

【図6】 利用者へのコンテンツ供給手順の動作を示すフローチャートである。

【図7】 利用者からの使用料金徴収手順の動作を示すフローチャートである。

【図8】 コンテンツホルダーへの対価支払い手順の動作を示すフローチャートである。

作を示すフローチャートである。

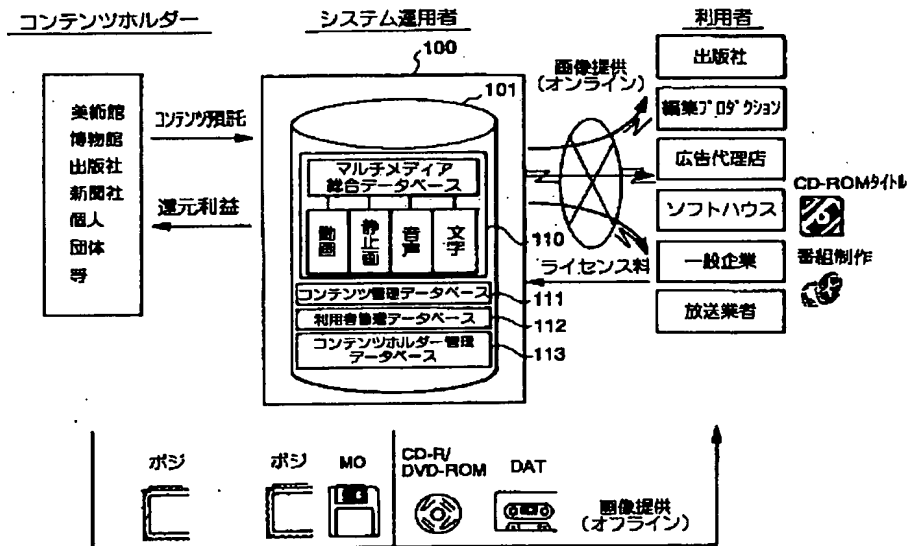
【図9】 コンテンツの提供方法の一例を示す図である。

【図10】 コンテンツの検索方法の一例を示す図である。

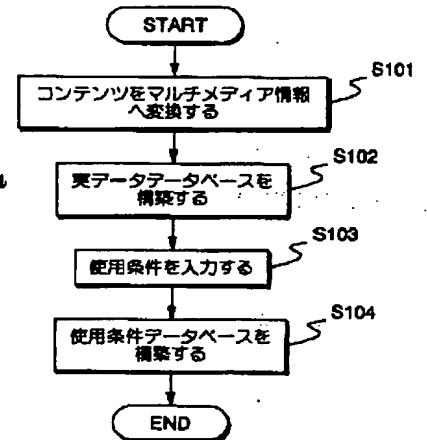
【符号の説明】

100・・・ホストコンピュータ、
101・・・データベース、
110・・・実データベース
111・・・コンテンツ管理データベース
112・・・利用者管理データベース
113・・・コンテンツホルダー管理データベース

【図1】



【図5】



【図3】

使用料金データベース 112a

| | | |
|---------|---------|----------|
| 使用者 | BBB | |
| コンテンツ名 | OO | |
| 識別番号 | 0001 | |
| 使用カテゴリー | 印刷物 | CD-ROM |
| 使用量 | 10,000部 | 1,000枚 |
| 使用料金 | 10,000円 | 100,000円 |

【図4】

対価データベース 113a

| | | |
|-----------|---------|--------|
| コンテンツホルダー | 000000 | |
| 識別番号 | 0001 | |
| 使用カテゴリー | 印刷物 | CD-ROM |
| 使用量 | 10,000部 | 1,000部 |
| 支払い率 | 60% | 40% |
| 支払金額 | 6,000円 | 4,000円 |

【図2】

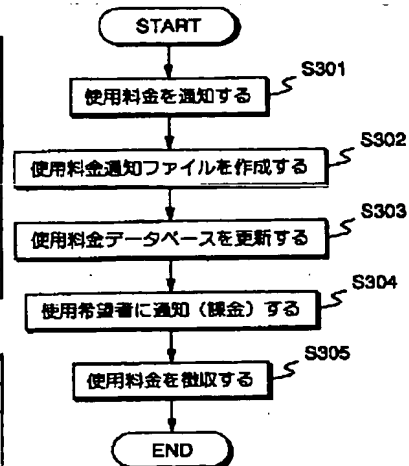
(a) 使用条件データベース 111a

| | | | | |
|-----------|---------|---------|--------|---------|
| 識別番号 | 0001 | | | |
| コンテンツ名 | 00 | | | |
| コンテンツホルダー | 0000000 | | | |
| 使用条件 | 使用カテゴリー | 印刷物 | CD-ROM | インターネット |
| | 使用期間 | — | — | 1年まで |
| | 地域 | 日本国内 | 日本国内 | — |
| | 禁止事項 | トリミング | トリミング | 改変 |
| 使用料 | | 100部ごとに | 1部ごとに | 一ヶ月ごとに |
| | | 1,000円 | 10円 | 1,000円 |

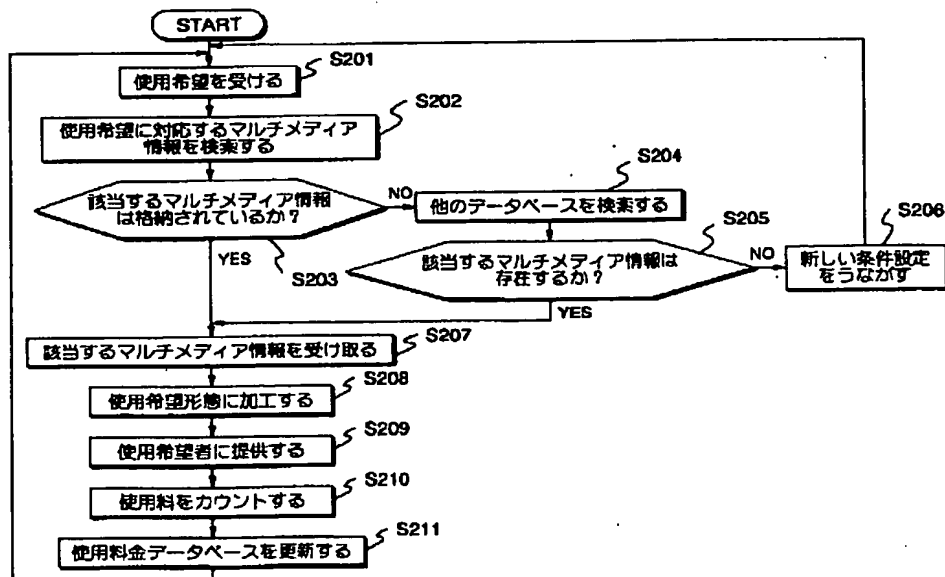
(b) 使用料金データベース 111b

| | | | |
|---------|----------|----------------------|--------------------------|
| 識別番号 | 0001 | | |
| 使用カテゴリー | 印刷物 | CD-ROM | インターネット |
| 履歴 | 月刊 000 | タイトル ××× タイトル △△△ | ホームページ □□□ ホームページ □△□ |
| 使用量 | 10,000部 | 2,000部 | 1年 |
| 使用料金 | 100,000円 | 20,000円 | 12,000円 |

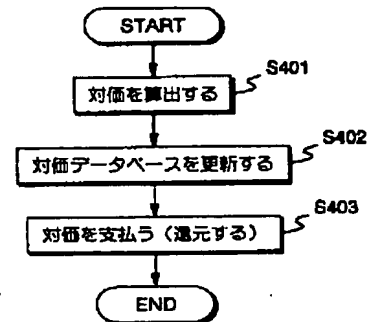
【図7】



【図6】

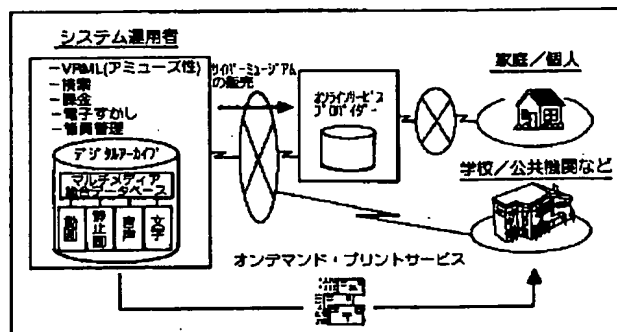


【図8】

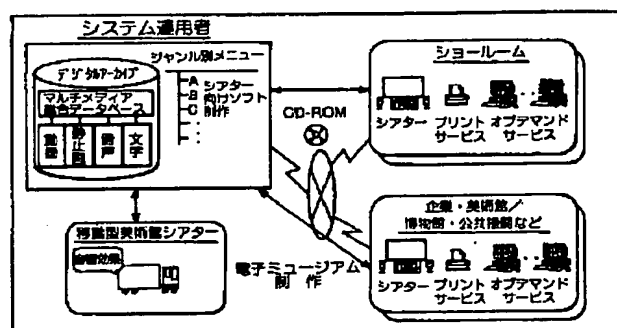


【図9】

サイバー・ミュージアム

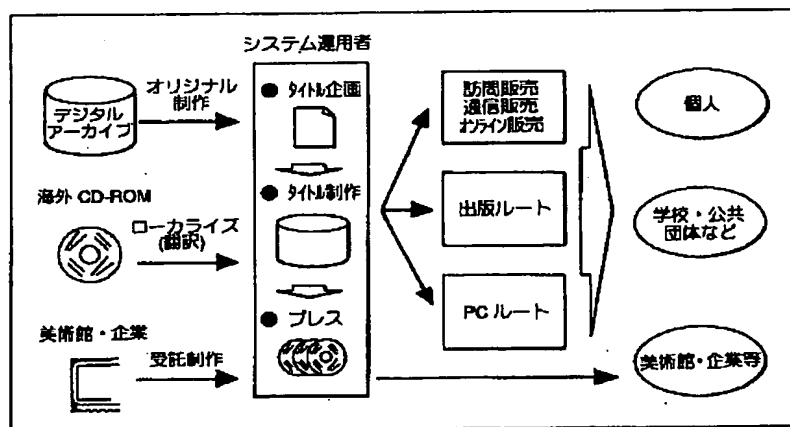


デジタルアートギャラリー



【図10】

CD-ROM タイトル出版



フロントページの続き

(72)発明者 秋田 収

神奈川県川崎市鹿島田890番地 日立シ
テムプラザ新川崎 株式会社日立製作所内

(72)発明者 小辰 信夫

神奈川県川崎市鹿島田890番地 日立シ
テムプラザ新川崎 株式会社日立製作所内

(72)発明者 山本 克
神奈川県川崎市鹿島田890番地 日立シス
テムプラザ新川崎 株式会社日立製作所内
(72)発明者 飯田 滋
神奈川県川崎市鹿島田890番地 日立シス
テムプラザ新川崎 株式会社日立製作所内

(72)発明者 勝家 由樹
神奈川県川崎市鹿島田890番地 日立シス
テムプラザ新川崎 株式会社日立製作所内
(72)発明者 遠藤 周作
神奈川県横浜市中区尾上町6丁目81番地
日立ソフトウェアエンジニアリング株式会
社内
Fターム(参考) 5B049 AA01 AA02 BB25 CC05 EE05
FF03 GG04 GG07
5B075 KK07 KK54 KK63 ND16 UU40